



KEEFEKTIFAN APLIKASI SASTRA CYBER DALAM PEMBELAJARAN ILMU SASTRA

Basri*

Universitas Fajar

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 17 Sep 2020

Accepted: 20 Des 2021

Published: 29 Des 2021

Kata kunci:

sastra siber, wattpad,
genre sastra

ABSTRACT

Tidak dipungkiri perkembangan teknologi telah menyentuh segala bidang, termasuk dalam perkembangan ilmu sastra. Hal ini menyebabkan terjadi beragam perubahan dalam kehidupan sastra. Perubahan ini dapat terlihat dalam genre sastra. Dalam hal kesusastraan, Sastra Indonesia turut menggunakan teknologi dan informasi dalam hal perkembangan dan pengajarannya. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Bagaimana keefektifan Aplikasi Sastra Cyber dalam proses Pembelajaran Ilmu Sastra. Penelitian ini menggunakan Mix Method yang dikembangkan oleh Crashwell. Responden penelitian adalah mahasiswa program studi Sastra Inggris yang sedang menempuh semester 3 dan memprogramkan Mata Kuliah Dasar-dasar Ilmu Sastra.

PENDAHULUAN

Di Era 4.0 saat ini penggunaan teknologi dan multimedia dalam dunia pendidikan adalah suatu keharusan. Karena perkembangan teknologi inilah maka seluruh segmen masyarakat baik itu anak-anak dan orang tua dituntut untuk mengikuti tren ini. Penerapan teknologi ini sendiri telah menyentuh seluruh segmen, termasuk karya sastra.

Sebelum dekade komputer yang menyeruak di awal Abad 21, karya sastra pada umumnya dapat dibaca melalui versi daring, hanya berupa cetak dengan jumlah yang terbatas dan dengan harga yang beragam. Tidak semua toko buku memiliki versi yang diidamkan pembaca. Berbanding terbalik dengan hal ini, saat ini karya sastra dapat dinikmati dalam bentuk daring, karya sastra ini juga dapat dengan mudah untuk didapatkan karena telah tersedianya berbagai situs untuk mengunduh dengan berbayar ataupun gratis.

Terlepas dari situs untuk mengunduh dan membaca, berkembang pula situs-situs

* Corresponding author.

E-mail addresses: basri@unifa.ac.id (Basri)

di internet yang memberikan ruang bagi para pemula untuk mengekspresikan kemampuan mereka dalam hal menulis. Situs seperti wattpad, webnovel, inkitt dan lainnya. Situs ini kemudian di upgrade lagi menjadi aplikasi yang bisa didapatkan di smartphone ataupun tablet.

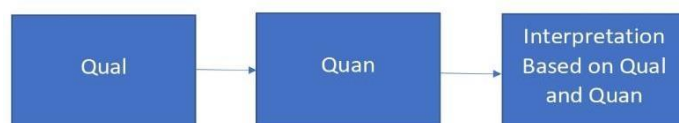
Dalam hal pengajaran ilmu sastra, dulu metode yang digunakan adalah metode “tradisional” yang membuat siswa/mahasiswa membaca hanya menggunakan buku cetak dan dalam jumlah terbatas dan di tempat yang terbatas pula, misalnya hanya di perpustakaan saja. Dengan berkembangnya aplikasi sastra cyber dan genre sastra cyber ini, memberikan ruang bagi para sastrawan pemula untuk mendapatkan ruang khusus untuk menunjukkan kemampuan mereka. Mereka juga bisa menunjukkan eksistensi mereka ditengah jejaring komunikasi global tanpa batas yang dapat meminimalkan sekat antara sastrawan pemula dan senior. Berkembangnya kedua hal ini merupakan hal positif yang dapat terus dikembangkan oleh kalangan muda.

Perkembangan sastra cyber dan aplikasinya di Indonesia merupakan fenomena yang membutuhkan perhatian yang lebih dikarenakan dapat berkontribusi dalam perkembangan sastra di Indonesia. Selain itu, dalam hal pendidikan perkembangan hal ini menjadi sebuah hal yang patut untuk diperhatikan. Sastra cyber dan aplikasinya masih jarang digunakan sebagai media pembelajaran ilmu sastra di kalangan mahasiswa. Oleh karena itu peneliti berpendapat bahwa fenomena ini sangat menarik untuk diteliti karena keberadaan dan perkembangan aplikasi dan genre sastra cyber ini dapat dijangkau tidak hanya di Indonesia tapi di seluruh dunia. Penelitian ini memiliki urgensi yang penting dikarenakan sastra adalah cerminan dari masyarakat yang ada pada saat ini. Masyarakat yang senantiasa bergerak ke arah yang lebih modern ikut memberikan kontribusi yang menyebabkan sastra cyber ini berkembang. Karenanya, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan genre dan aplikasi sastra cyber dalam proses pembelajaran Ilmu Sastra pada mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode kombinasi (*Mixed Methods*), yakni menggabungkan antara kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini berfokus pada pengumpulan, penganalisaan, dan pencampuran data kuantitatif dan kualitatif dalam suatu penelitian. Metode ini dipilih karena metode ini dapat memberikan pemahaman atau jawaban dari masalah penelitian secara lebih baik dibandingkan dengan penggunaan salah satunya.

Pembagian tipe dalam metode penelitian kombinasi ini dapat dibagi menjadi 4, yaitu *embedded*, *explanatory*, *exploratory* dan *triangulation* (Sugiyono, 2016: 409). Pada tahap awal penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan tahap berikutnya menggunakan metode kuantitatif. Penekanan metode lebih pada metode pertama, yaitu metode kualitatif dan selanjutnya dilengkapi dengan metode kuantitatif. Pencampuran data kedua metode bersifat *connecting* (menghubungkan) antara hasil penelitian pertama dan tahap berikutnya. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka desain penelitian yang akan peneliti gunakan adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Desain tipe Exploratory

Teknik analisa data dalam penelitian ini terbagi dua, yaitu teknik analisa data

kualitatif (studi kasus) bersumber pada data-data hasil pengumpulan sebelum, selama dan sesudah kegiatan pembelajaran berlangsung. Data ini bersumber pada dokumen, wawancara beserta hasil kuesoner, observasi langsung, observasi berperan serta dan bukti fisik yang akan dikaji dan dijelaskan secara terperinci dan mendalam guna mendapatkan hasil penelitian yang baik. Teknik triangulasi digunakan dalam penelitian ini. Teknik ini menggunakan sumber-sumber yang terkait. Sumber-sumber data tersebut adalah (1) mahasiswa; (2) dosen pengampuh dan (3) mata kuliah. Teknik ini menggunakan teknik wawancara dibantu dengan pengumpulan data secara kuesioner. Data yang akan diperoleh dari teknik ini data tentang tanggapan penggunaan aplikasi sastra cyber dalam proses pembelajaran ilmu sastra.

Kedua, Teknik Analisa data kuantitatif. Dalam hal ini peneliti menggunakan kumpulan data yang dianalisa menggunakan persentasi dalam pencapaian pembelajaran mahasiswa dalam penggunaan aplikasi sastra cyber. Hasil dari *post* dan *pretest* akan digunakan sebagai perbandingan. Hasil dari kedua test ini menjadi akan dijadikan acuan sejauh mana pemahaman mereka dalam menerima proses pembelajaran menggunakan aplikasi sastra cyber ini.

HASIL PENELITIAN

1.1. Pendekatan

Saat dimulainya perkuliahan *Introduction to Literature*, peneliti terlebih dahulu menjelaskan mengenai kontrak perkuliahan yang akan diterapkan dalam kelas tersebut. Dalam pembuatan kontrak belajar, peneliti juga mengajukan pertanyaan-pertanyaan kecil kepada para mahasiswa yang mengambil mata kuliah tersebut. Pertanyaan-pertanyaan kecil yang meliputi seputar pengetahuan dasar soal Ilmu Sastra misalnya “pernah membaca karya sastra?”, “apa definisi ilmu sastra?” dan lain sebagainya. Hal ini nantinya akan menjadi pemicu dalam penyusunan kuesioner yang akan dilakukan oleh peneliti sebelum akhirnya disebarkan kepada sample penelitian (mahasiswa yang mengambil mata kuliah *Introduction to Literature*).

1.2. Tahap Penyusunan Kuesioner *Pre-test*

Kuesioner yang disusun oleh peneliti dengan tujuan untuk mengetahui jangkauan pengetahuan sample terkait Ilmu Sastra pada umumnya. Kuesioner yang disusun terdiri dari 13 buah pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan tersebut disusun dengan indikator sebagai berikut: 1) untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan sample terkait ilmu sastra pada umumnya; 2) untuk mengetahui opini sample tentang ilmu sastra; dan 3) ketertarikan sample terhadap sastra.

Berikut adalah hasil dari kuesioner *pre-test*:

Dengan perhitungan:

$$\begin{aligned} \text{(Mean Responden)} &= \frac{\text{Jumlah Respon di Atas Skala 3 (a+b+c+d+....)}}{\text{Jumlah Responden}} \\ &= 160/22 \\ &= 7.1 \end{aligned}$$

Jumlah Responden	Mean Responden
22	7.1

Tabel 2: Hasil Pre Test

Berdasarkan tabel 2, hasil pre test menunjukkan bahwa mahasiswa semester 3 program studi Sastra Inggris dengan jumlah responden 22 orang memiliki pengetahuan (kognitif) tentang Ilmu Sastra sebanyak 7.1 atau sebesar 54.6% telah mengetahui

seputar ilmu sastra.

1.3. Post-Test

Sebelum memasuki waktu ujian akhir semester, peneliti melanjutkan penelitian dan menyebarkan kuesioner *post-test* untuk mengetahui perubahan pengetahuan mahasiswa terkait Ilmu Sastra. Sebelum memasuki masa *post-test*, peneliti telah menggunakan sastra cyber sebagai media dalam pembelajaran Ilmu Sastra. Berikut hasil dari penyebaran kuesioner tersebut:

Dengan perhitungan:

$$\begin{aligned} \text{(Mean Responden)} &= \frac{\text{Jumlah Respon di atas skala 3 (a+b+c+d+....)}}{\text{Jumlah Responden}} \\ &= 185/22 \\ &= 8.4 \end{aligned}$$

Jumlah Responden	Mean Responden
22	8.4

Tabel 3 Hasil Post Test

Berdasarkan tabel 3.1, hasil pre test menunjukkan bahwa mahasiswa semester 3 program studi Sastra Inggris dengan jumlah responden 22 orang memiliki pengetahuan (kognitif) tentang Ilmu Sastra dengan rata-rata nilai/jumlah 8.4 atau sebesar 64.6%

1.4. Hasil Perubahan

Tabel 6 Hasil Perubahan

No	Responden	Pre-Test	Post-Test	Keterangan
1.	A	-	10	Meningkat
2	B	-	8	Meningkat
3	C	-	7	Meningkat
4	D	-	7	Meningkat
5	E	-	13	Meningkat
6	F	-	8	Meningkat
7	G	-	5	Tetap
8	H	9	8	Menurun
9	I	11	10	Menurun
10	J	8	5	Menurun
11	K	10	7	Menurun
12	L	9	9	Tetap
13	M	8	8	Tetap
14	N	11	6	Menurun
15	O	13	12	Menurun
16	P	9	9	Tetap
17	Q	9	7	Menurun
18	R	11	9	Menurun
19	S	9	10	Meningkat
20	T	8	8	Tetap
21	U	7	12	Meningkat
22	V	-	7	Meningkat
Jumlah Mean (Keseluruhan)		132	185	

Tabel 4: Kuesioner Hasil Perubahan

PEMBAHASAN

Berdasarkan tabel 4, data menunjukkan bahwa tiap responden pada Mahasiswa Sastra Inggris semester 3 yang memprogramkan mata kuliah *Introduction to Literature* mengalami tingkat pengetahuan (kognitif) tentang Ilmu Sastra yang berbeda-beda sebelum dan sesudah diberikannya materi penyuluhan.

Hasil pengamatan penyuluh:

1. 9 responden mengalami tingkat pengetahuan (kognitif) **MENINGKAT** dikarenakan responden tersebut memiliki ketertarikan terhadap teknologi atau media daring, serta selama pembelajaran responden memerhatikan dengan seksama serta berperan aktif dalam kelas
2. 5 responden mengalami tingkat pengetahuan (kognitif) **TETAP**, dikarenakan responden tersebut tidak terlalu memerhatikan materi saat proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti, pasif dalam kelas serta kurangnya minat membaca.
3. 8 responden mengalami tingkat pengetahuan (kognitif) **MENURUN** dikarenakan tidak memerhatikan, pasif, serta berbicara bersama teman saat proses pembelajaran berlangsung.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil data yang telah dianalisis didapat temuan penelitian sebagai berikut:

1. Tingkat keefektifan proses pembelajaran ilmu sastra menggunakan sastra cyber berbeda-beda tiap individu yang menjalani proses tersebut.
2. Proses pembelajaran Ilmu sastra menggunakan sastra cyber memiliki tingkat keefektifan yang cukup, hal ini diindikasikan oleh peningkatan mean serta sample yang masuk dalam kategori **MENINGKAT** memiliki jumlah yang lebih banyak daripada **TETAP** dan **MENURUN**

Saran

Saran Bagi Dosen, perlu untuk menemukan sarana atau media dalam meningkatkan tingkat keefektifan proses pembelajaran yang akan diampuh oleh dosen pengampuh. Bagi institusi, perlu inovasi dalam pembuatan sebuah media yang dapat meningkatkan keefektifan proses pembelajaran masing-masing mata kuliah dan disosialisasikan kepada seluruh perguruan tinggi

DAFTAR PUSTAKA

- Suyitno, Imam. 2017. Reconstruction of Basic Knowledge on Learning BIPA for Developing Professionalism of BIPA Teachers, dalam *IJRDO-Journal of Educational Research, Volume-2, Issue-2, February, 2017, Paper- 17* (Artikel dalam jurnal) Fitriani, Laily. 2011. *Sastra Cyber di Indonesia*. Lingua: Jurnal Bahasa dan Sastra.
- Septrianai, Hilda. 2016. *Fenomena Sastra Cyber: Sebuah Kemajuan atau Kemunduran?*. Prosiding Seminar Nasional Sosiologi Sastra. Universitas Indonesia.
- Wicaksono, Andri. 2014. *Pengkajian Prosa Fiksi dalam Fahrurrozi (Ed)*. Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta